



KREASI VAS TERAKOTA PENDUKUNG ARTISTIK OBJEK WISATA PERKEMAHAN BEDENGAN PROGRAM DESA MITRA SELOREJO MALANG

*Creation of Terracotta Vases as Artistic Supporting Elements for The Bedengan Camping
Tourism Object Village Partnership Program In Selorejo, Malang*

Ponimin^{1*}, Muhammad Faizal Bin Abdul Rani², Mitra Istiar Wardana¹, Brenda Lydia Ade
Vega¹, Okta Viviana Asmi Nusantari³

^{1,3}Departemen Seni Dan Desain Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, ²Departemen
Arsitektur Fakulti Bina Dan Ukur Universiti Teknologi Malaysia, Johor, Malaysia, ³Program
Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional Veteran

Jl. Semarang, 5, Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia

*Alamat korespondensi: ponimin.fs@um.ac.id

(Tanggal Submission: 01 Agustus 2025, Tanggal Accepted : 20 September 2025)



Kata Kunci :

*Kreasi Vas
Terakota, Bumi
Perkemahan
Bedengan, Ikon
visual*

Abstrak :

Desa Selorejo di Kecamatan Dau Kabupaten Malang telah merintis sebagai desa wisata. Hal tersebut diawali dengan mengembangkan sajian objek wisata yang memanfaatkan lahan kehutanan pada tepian Sungai Metro yang difungsikan untuk objek area perkemahan. Namun dalam pengembangannya diperlukan ide kreatif yang memperkuat citra kawasan tersebut. Hal-hal kreatif yang dapat ditawarkan adalah dengan menciptakan elemen-elemen estetis eksterior vas terakota yang dikembangkan oleh para akademisi yang salah satunya dari UM berkolaborasi bersama para praktisi yang berkompeten di bidang kriya dan arsitektur lanskap. Didalam merealisasikan metode kreatif seni (artistik) diperlukan beberapa tahapan yang meliputi: (1) kegiatan perancangan desain atau perumusan konsep desain bersama mitra Desa Selorejo (eksplorasi bentuk melalui gambar sketsa), (2) dilanjutkan proses pembentukan dan ornamentasi karya vas terakota, (3) pengeringan dan pembakaran karya, serta (4) display hasil kreatif vas terakota di kawasan Bumi Perkemahan (BUPER) Bedengan Selorejo Dau Malang. Karya yang dihasilkan berupa vas terakota dengan struktur bentuk dasar silinder yang selain menawarkan estetika bentuk tetapi juga dampak fungsionalnya. Bentuk bagian atas karya tersebut memiliki karakteristik berupa gentong (jambangan) berornamen figuratif timbul dan gores pada keempat sisi permukaannya.

Key word :

*Terracotta Vase
Creation,*

Abstract :

The village of Selorejo in the Dau District of Malang Regency has pioneered as a tourism village. The initiative began by developing tourist attractions that



*Bedengan
Campground,
Visual Icon*

made use of forest land along the banks of the Metro River, which was designated as a camping area. However, the development required creative ideas to strengthen the image of the area. Creative elements that can be offered involve creating aesthetic exterior elements of terracotta vases developed by academics, one of whom is from UM, collaborating with competent practitioners in the fields of crafts and landscape architecture. In realizing the creative artistic method, several stages are required, including: (1) design planning or conceptualization with Selorejo Village partners (exploring forms through sketches), (2) followed by the shaping and ornamentation of the terracotta vases, (3) drying and firing the artworks, and (4) displaying the creative terracotta vases at the Bedengan Selorejo Dau Malang Camping Ground (BUPER). The final product is a terracotta vase with a cylindrical base structure that not only offers aesthetic forms but also functional impacts. The upper part of the artwork features a jar-like shape with figurative relief and engraved patterns on all four sides of its surface.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Ponimin., Rani, M. F. B. A., Wardana, M. A., Vega, B. L. A., & Nusantari, O. V. A. (2025). Kreasi Vas Terakota Pendukung Artistik Objek Wisata Perkemahan Bedengan Program Desa Mitra Selorejo Malang. *Jurnal Abdi Insani*, 12(9), 4717-4731. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i9.2802>

PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu hingga 7 tahun terakhir Desa Selorejo telah merintis sebagai desa wisata yang berbasis pada potensi alam lokal. Perintisan desa wisata tersebut didukung oleh kondisi lingkungan yang masih alami dan asri. Desa yang berada di lereng Timur Gunung Kawi tersebut memang didukung panorama alam yang indah dan menarik (Ponimin, Ponimin *et al.*, 2020). Kondisi alamnya masih asri, dengan sumber mata air yang terus mengalir di beberapa sungai kawasan tepian hutan desa tersebut. Kondisi ini berdampak pada suburnya lahan pertanian dan perbukitan. Kondisi alam desa berupa lahan perbukitan banyak dimanfaatkan untuk pertanian, atau perkebunan, serta kehidupan agraris masyarakatnya (Ponimin *et al.*, 2020). Kehidupan agraris tersebut berdampak sebagai sumber mata pencaharian masyarakat sekitar yang utamanya berprofesi sebagai petani sayuran, buah jeruk dan lainnya. Rintisan desa wisata yang telah mengembangkan dirinya sebagai desa berbasis pada potensi lokal, masyarakat pengelola desa mencoba membenahi fasilitas penunjang untuk semakin membangun citra kawasan desa tersebut. Sebagai contoh dengan cara membangun beberapa objek wisata yang memungkinkan dapat dikembangkan sebagai unggulan pada masa mendatang (Nuzir *et al.*, 2011).

Masyarakat bersama tim pengelola desa wisata dan didukung oleh Pemerintah Desa secara kontinu dan konsisten semakin bereksplorasi dengan membangun kawasan wisata yang potensial. Hal tersebut dilakukan melalui pengembangan objek wisata di lahan tepian hutan dengan penerapan desain lanskap yang menarik pusat perhatian para pengunjung dan nilai-nilai ergonomis yang melingkupinya. Wisata perkemahan alam yang lazim dikenal oleh masyarakat setempat sebagai Bumi Perkemahan Bedengan memanfaatkan lahan hutan desa dan hutan yang dikelola oleh Dinas Kehutanan Kabupaten Malang dengan dicoba kembangkan oleh tokoh-tokoh masyarakat dan tim pengelola usaha desa (Ponimin *et al.*, 2021). Didalam pengembangan wisata perkemahan alam tersebut sejauh ini telah didukung oleh sarana prasarana yang menunjang kebutuhan pengunjung seperti salah satunya adanya fasilitas jalan yang telah coba disempurnakan. Melalui pembangunan pelebaran jalan untuk menuju kawasan tersebut dapat memberi kenyamanan pada wisatawan ketika menikmati kawasan Bumi Perkemahan Bedengan dengan *view* yang menyusuri tepian hulu Sungai Metro di kawasan tersebut. Pengembangan desa wisata dengan membangun fasilitas untuk



kenyamanan dan keunikan suatu kawasan penting untuk dilakukan, agar mendorong citra dari kawasan objek wisata (Costa & Ferrone, 1995). Pengembangan lain yang diperlukan pula dalam menunjang kebutuhan masyarakat pada aspek ergonomis serta estetika dapat dengan menciptakan seni eksterior kawasan berupa spot-spot foto, pasar oleh oleh, tempat mainan anak, pembangunan jalan setapak, dan fasilitas lainnya. Dalam pengembangan tersebut pentingnya sentuhan artistik pada setiap fasilitas yang dibangun atau yang dikembangkan (Darbellay & Stock, 2012).

Hal di atas seperti yang dilakukan oleh berbagai pengelola desa wisata maupun objek wisata di berbagai kawasan di Indonesia maupun dunia. Tim pengelola di desa Petungsewu Dau Malang membangun fasilitas kawasan *rest area*-nya dengan mengadopsi unsur-unsur visual alam sebagai ide kreasi visual (Ponimin *et al.*, 2022). Hal serupa juga pernah dilakukan pada sentra gerabah Kasongan Yogyakarta dengan membangun pintu gerbang masuk desa yang mengadopsi ide visual patung gerabah untuk menumbuhkan citra kawasan (Ismail *et al.*, 2020). Desa Sendangsari juga membangun citra kawasannya melalui pengembangan budaya masyarakat dan tata lingkungan kawasannya (Tahwin & Nurhidayati, 2021). Disisi lain, desa wisata berbasis pada budaya atau adat istiadat sebagai ide kreasi visual juga telah dilakukan dan populer pada Desa Penglipuran di Bali yang menawarkan ikon-ikon visual yang menyajikan potret kegiatan masyarakat setempat (Prince, n.d.). Demikian juga yang dilakukan pada Desa Lembar Selatan di Lombok yang mengemas lingkungan hutan mangrove untuk sajian wisata desanya. Semangat tersebut untuk menggali potensi ekonomi desa di berbagai kawasan di Indonesia, dengan kekuatan lokal yang ada dan memiliki daya saing (Kusuma & Hos, 2025). Hal serupa juga dilakukan di berbagai negara yang memiliki wisata potensial. Seperti halnya di China dengan menciptakan ikon-ikon visual bertema arsitektur tradisional setempat (Gao & Wu, 2017). Contoh lain seperti desa di India, dengan membenahi kawasannya dengan menciptakan ikon visual dari kreasi budaya lokal (Choi, 2016). Demikian juga yang terjadi di Korea juga melakukan pembenahan suatu kawasan desa wisata, agar tampil menarik dan memiliki citra visual yang berbeda dengan di tempat lain (Park & Lee, 2019). Italia juga mengembangkan suatu kawasan wisata yang berbasis pada potensi alam sehingga menjadi daya tarik yang tidak ditemukan di tempat lain sehingga desa ini sangat terkenal dengan kondisi alam yang tidak ditemukan di tempat lain (Lucia & Segre, 2017).

Oleh karena itu pada sentra-sentra wisata tersebut, maka pentingnya pengembangan rintisan desa wisata di kawasan Selorejo Kecamatan Dau Kabupaten Malang secara berkelanjutan. Sajian estetis visual yang menarik yang digali dari potensi lokal ditawarkan untuk menyajikan potensi kreatif dengan mengemasnya melalui prototipe atau produk. Maka pengelola kawasan wisata tersebut melakukan kolaborasi dengan para akademisi yang salah satunya dari latar belakang pendidikan seni rupa UM dan beberapa akademisi lain untuk mendukung program pengembangan kawasan wisata tersebut (*visual branding*). Untuk merealisasi proses penciptaan kreasi vas tanaman hias yang dapat disajikan di kawasan tersebut, tim kreatif yang terdiri dari para akademisi seni dan desain menciptakan elemen eksterior berupa vas terakota untuk penguat citra estetis kawasan tersebut.

METODE KEGIATAN

Pada pelaksanaan program kegiatan untuk memecahkan persoalan-persoalan teoritis maupun teknis, menggunakan beberapa metode kreatif yang terdiri dari sebuah tahapan yang mengarahkan pada kegiatan pengabdian masyarakat. Melalui metode tersebut bertujuan untuk merancang dan menciptakan produk kreasi vas terakota untuk eksterior kawasan objek wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo Dau Malang di desa mitra (Ramahdani *et al.*, 2018). Penetapan metode ini merupakan rambu-rambu maupun strategi untuk merealisasikan gagasan kreatif dengan menciptakan vas terakota tanaman hias yang memenuhi kaidah estetis dan fungsional dari produk tersebut (Guntur, 2016) (Ponimin *et al.*, 2021). Untuk merealisasi gagasan menjadi produk vas terakota melalui beberapa tahapan yang meliputi, koordinasi dengan tim pengelola desa mitra Selorejo sebagai sasaran program dan pemerintahan desa setempat. Pada pembahasan ini tim pelaksana menentukan objek rencana kreasi karya vas terakota yang akan dirancang dan dikembangkan untuk elemen artistik tersebut dengan tahapan utama proses kreatif, diantaranya (1) Proses eksplorasi bentuk vas terakota di kawasan tersebut. Proses eksplorasi ini berupa kegiatan menggambar sketsa atau pra desain (Leavy,



2020). Tujuannya untuk mencari kemungkinan-kemungkinan bentuk karya atau estimasi bentuk karya yang dapat diproduksi dan disajikan pada kawasan tersebut. (2) Proses visualisasi karya yang ditujukan untuk mewujudkan hasil desain vas terakota menjadi suatu karya jadi. Proses tersebut dimulai dari mempersiapkan peralatan, bahan, dan proses pembuatan karya hingga menjadi karya vas terakota. (3) Proses pemajangan karya yaitu display karya vas terakota di lokasi yang ditujukan dengan melibatkan tim mitra. Proses display juga melibatkan mitra desa dengan menyiapkan lahan beserta alat dan perangkat lain untuk landasan vas terakota. (4) Proses *finishing* dilakukan dengan melakukan penanaman berbagai jenis sampling tanaman hias pada vas terakota tersebut, serta perawatan tanaman hias. (5) Pada tahap terakhir, dilakukan evaluasi untuk memahami kelemahan serta memecahkan kendala yang terjadi pada proses awal hingga akhir (Wulf, 2019).

Pada kegiatan ini pentingnya menentukan lokasi atau spot area untuk proses berkreasi vas terakota dan proses merealisasi display hasil karya vas terakota. Lokasi untuk merealisasikan rencana penciptaan karya-karya (rancangan produk) dari kegiatan ini terdiri pada beberapa lokasi, seperti proses desain visual produk dilakukan di studio digital Seni dan Desain Universitas Negeri Malang. Proses kreatif desain meliputi pembuatan gambar desain manual dan gambar desain digital. Gambar desain manual dan digital dilakukan di studio gambar program studi Seni Rupa FS Universitas Negeri Malang. Untuk pembuatan karya vas terakota dilakukan pada studio keramik kampus Universitas Negeri Malang. Pembuatan pedestal untuk display karya terakota vas dilakukan secara *on the spot* di lokasi objek wisata. Pada akhir kegiatan evaluasi dilakukan di tempat wisata dengan secara kontinu mengamati bagaimana dampak dari keberadaan hasil display karya tersebut di beberapa spot area. Tahapan kreatif yang telah ditetapkan ini dapat meminimalisir kendala-kendala teknis pada saat proses kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Elemen Artistik Visual Vas Terakota Desa Wisata melalui Kerja Kreatif Kolaboratif Desa Mitra.

Pengembangan desa-desa wisata di Malang Raya maupun di berbagai kawasan yang lain di Indonesia maupun dunia, saling menciptakan sesuatu yang ikonik. Tujuannya untuk mendorong citra kawasan wisata masing-masing agar tampil berbeda, yang tidak ditemukan di tempat lain oleh para wisatawan. Pengembangan objek wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo memerlukan ikon-ikon visual vas untuk tanaman hias pada eksteriornya untuk semakin mengembangkan persepsi pada citra kawasan tersebut. Namun, hal-hal ini perlu untuk dikembangkan yang bertumpuan pada cara pandang dan selera estetis pengelola desa wisata dan masyarakat. Sehingga untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan pihak lain untuk memecahkan persoalan tersebut (Choi, 2016). Tim kreatif seni dari dosen Seni Rupa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang merasa terpanggil untuk membantu memecahkan persoalan dalam menciptakan produk kreasi seni di kawasan tersebut. Merujuk pada kajian atau hasil analisis oleh tim terhadap pengelolaan desa wisata bersama masyarakat. Selanjutnya tim kreatif artistik dari dosen seni rupa UM yang tergabung dalam program pengabdian masyarakat atau LPPM UM, menawarkan gagasan berupa penciptaan suatu karya seni eksterior berupa kreasi vas terakota dengan karakter visual lokal (Serig, 2008).

Pemilihan tema karya dalam pengembangan elemen estetis eksterior di kawasan tersebut dengan merujuk pada lingkungan alam yang masih asri. Maka dibutuhkan ikon-ikon visual yang selaras dengan lingkungan alam tersebut. Yakni vas terakota wadah tanaman hias yang terbuat dari tanah liat bakar berwarna coklat kemerahan. Warna dan bentuk tersebut memiliki keselarasan, keharmonisan dengan lingkungan sekitar kawasan (Cooke, 2012).

Tim kreatif dosen seni rupa UM selanjutnya berkoordinasi dengan para pengelola desa wisata tentang rencana desain bentuk yang dikembangkan. Untuk mencapainya maka tim kreatif seni bersama para pengelola desa wisata merumuskan langkah-langkah strategis dalam merealisasikan visual ikonik Desa Selorejo (Šterbáková, 2021). Mengingat luasnya permasalahan yang ingin diwujudkan ini, maka pentingnya pembatasan terhadap langkah-langkah kreatif yang dilakukan. Yang pertama Bagaimanakah konsep realisasikan kegiatan dalam bentuk kreasi khas terakota elemen



estetika eksterior di kawasan wisata desa Selorejo yakni objek wisata bumi perkemahan Bedengan. Yang kedua Bagaimanakah merumuskan konsep bentuk maupun ornamen vas terakota, selanjutnya bagaimana Proses penciptaan vas terakota yang berkarakter lokal setempat. Yang kelima, Bagaimanakah hasil kreasi bas tera kota tersebut serta peran Mitra dalam mengikuti dan mengembangkan proses pembuatan vas terakota.

Konsep Desain Vas Terakota Berkarakter Lokal

Tim pengelola desa wisata Selorejo yang memiliki semangat untuk mengembangkan kawasan wisata berbasis pada potensi lokal. Potensi yang tidak ditemukan di tempat lain (Šterbáková, 2021). Misalnya saja dalam hal ini adalah lingkungan alam yang natural tersebut didukung dengan kehidupan masyarakatnya dalam merawat alam. Pada pekarangan penduduk desa juga nampak hewan ternak dan juga hewan piaraan seperti kerbau, kambing, burung yang masih terbang berkeliaran. Ini merupakan potensi yang tidak ditemukan tidak dimiliki oleh desa-desa wisata yang lain. Oleh karena itu ketika desa tersebut mengembangkan bumi perkemahan Bedengan Selorejo menjadi objek wisata andalan dengan konsep alami, maka mereka memerlukan sajian visual yang menarik di kawasan tersebut (Wolfe & Russell, 2010). Selanjutnya tim kreatif seni rupa dari Universitas negeri Malang menangkap potensi tersebut sebagai ide penciptaan kreasi ikon-ikon visual artistik.

Tim kreatif seni menangkap potensi tersebut sebagai ide dalam konsep rancangan desain visual karya yang dapat dikembangkan dan disajikan untuk mendukung eksterior kawasan. Potensi tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan vas terakota dengan ornamen bentuk kepala kerbau, kepala kambing, kepala burung, serta unsur-unsur bentuk tumbuhan. Elemen-elemen visual yang ada di kawasan tersebut dikreasi menjadi ide ornamen melalui tampilan visual stilasi dekoratif pada permukaan bentuk vas terakota pada bagian wadah tanam tanaman hias (Wulf, 2019)

Perancangan vas Terakota untuk tanaman hias elemen estetis eksterior pada kawasan objek wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo Dau Malang merupakan produk seni terapan yang diaplikasikan pada bagian taman. Hadirnya rancangan tersebut agar kawasan lebih menarik, memiliki karakter dan berdaya saing (Angelini & Castellani, 2019).

Rancangan vas terakota tanaman hias sebagai produk terapan IPTEK berbasis artistik untuk disajikan kepada wisatawan tentu membutuhkan kaidah-kaidah: artistik, ramah lingkungan, dan fungsional, kenyamanan, keamanan (Guntur, 2016). Pada sisi lain perancangan tersebut dengan mempertimbangkan aspek psikologis artistic, simbolik atau kebermaknaan bagi pengunjung kawasan tersebut. Rancangan desain vas terakota tanaman hias untuk wadah tanam tanaman hias lokal, dalam perancangan ini juga mempertimbangkan aspek kesuburan tanaman hias pada wadah tersebut (Forsey, 2017). Penyajian produk ini dirancang dengan pertimbangan keselarasan dengan lingkungan alam setempat. (Nuzir *et al.*, 2011) (Ponimin *et al.*, 2021). Hanya saja vas terakota tanaman hias sebagai wadah tanaman hias harus memiliki konsep yang kuat yakni konsep keindahan eksterior dan kefungsiannya sebagai wadah tanaman hias. Sebagai produk artistic yang menekankan pada kenyamanan pertumbuhan tanaman hias. Maka dalam perancangannya tentu akan mempertimbangkan aspek kesuburan tanah tanaman. Yakni ketika tanaman hias tersebut harus ditanam pada wadah vas tanaman hias terakota tersebut memenuhi ketercukupan daya tampung saat pertumbuhan tanaman hias (Simanjuntak, n.d.). Oleh karena itu dalam perancangan visual dan fungsinya didesain dengan mempertimbangkan aspek kefungsiannya wadah terakota sebagai tanaman hias. Yakni tidak mengganggu pertumbuhan tanaman hias yang ditanam wadah tersebut. Utamanya, tanaman hias jenis tropis pegunungan kawasan Malang (Pratiwi *et al.*, 2017). Pada pertimbangan tampilan visual, bahwa tanaman hias ketika ditanam pada wadah tersebut mampu menghasilkan tampilan artistik material bersama tumbuhan tanaman hias pada wadah tersebut. Maka material vas terakota tanaman hias tidak mengurangi aspek tampilan karakter materialnya (Cazzola, 2020). Tanaman hias tidak semata-mata berfungsi untuk menghias tetapi juga membuat lingkungan tersebut lebih eco green (Choi, 2016). Oleh karena itu vas yang digunakan dalam pembuatan produk ini menggunakan bahan lokal setempat yakni tanah liat dari desa Selorejo (Ponimin, 2010). Melimpahnya bahan tanah liat yang



dapat diolah menjadi bahan terakota/keramik merupakan keunggulan dari aspek sumber daya alam setempat.



Gambar 1. Gambar pra desain tentang Estimasi karya yang menggambarkan bila produk vas terakota disajikan pada jalan setapak lingkaran barat di kawasan objek wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo Dau Malang

Proses Visualisasi Produk Vas Terakota Untuk Elemen Estetis Eksterior Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo.

Merealisasi gagasan menjadi produk artistik merupakan tindakan kreatif dalam mewujudkan konsep penciptaan karya yang mengacu pada kaidah-kaidah yang telah ditetapkan. Tindakan kreatif pertama dalam merealisasi konsep tersebut adalah berupa rancangan gambar desain vas terakota. Hal ini dilakukan dengan membuat gambar sketsa alternatif atau pra desain, proses pembentukan karya dan finishingnya. Pada kegiatan tersebut perlu persiapan alat dan bahan untuk melakukan proses kreatif tersebut di studio keramik Seni dan Desain FS UM. Sedangkan untuk pembentukan karya diperlukan peralatan untuk mengolah tanah liat lokal Malang yang dicampur dengan tanah kaolin (Botella & Lubart, 2016).

Penyiapan alat untuk mencampur dan menggiling tanah liat berupa mesin molen penggiling tanah liat plastis berukuran 18 PK. Alat mesin giling tersebut untuk pengolahan tanah liat bahan plastis setelah melalui proses pencampuran basah. Unsur-unsur bahan utama ini dicampur dengan air sebelum dilakukan proses penggilingan. Pencampuran bahan dengan perbandingan tersebut untuk memperkuat karya vas terakota ketika dilakukan pembakaran (Ponimin, 2018) (Akbar & Prastawa, 2018).

Pada saat pengolahan ini diperlukan kemampuan untuk mencampur bahan-bahan tersebut secara merata. Berbagai unsur bahan dengan pencampuran yang merata akan memperoleh kualitas bahan yang benar-benar kuat ketika dibentuk menjadi vas terakota dan dibakar pada suhu tinggi. Adapun komposisi bahan tersebut meliputi perbandingan sebagai berikut; tanah liat sekitar 50%, clay lokal 20%, pasir warna 10% dan pasir kali lokal 20% ((Ponimin, 2010).

Setelah seluruh bahan dicampur dilanjutkan proses penggilingan. Penggilingan bahan mengacu pada kualitas yang ingin dicapai ketika proses pembentukan dilakukan. Oleh karena itu. Penggilingan dilakukan hingga lima kali, hingga pori-pori pada tanah liat benar-benar halus dan plastis. Setelah hasil penggilingan dianggap cukup memenuhi standar, selanjutnya dilakukan proses pembentukan vas terakota (Aprilia *et al.*, 2022).

Pada proses pembentukan, peralatan pertama yang digunakan adalah perbot atau meja putar pembentuk karya silinder. Alat tersebut berfungsi sebagai landasan pembentukan vas terakota. Meja putar digunakan sebagai landasan membentuk karya utamanya pada pembentukan vas dengan teknik pilin putar. Adapun prosesnya dimulai dengan menyiapkan meja putar di atas landasan kayu berukuran 100 cm. Landasan dengan ukuran tersebut untuk memudahkan pengontrolan dan penghalusan vas terakota yang dibentuk. Tahapan berikutnya mempersiapkan lempengan tanah liat. Lempengan tanah liat diletakkan di atas meja putar, kemudian ditekan hingga lengket di atas meja.

Penekanan lempengan tanah liat di atas meja putar agar calon landasan bentuk vas tidak bergeser. Setelah direkatkan, dilakukan pemusatan tanah liat sebagai dasar bentuk vas terakota (Ponimin, 2018a). Selanjutnya, dibuat pilinan tanah liat dengan beberapa ukuran, lalu direkatkan pada bagian tepi lempengan tanah liat sebagai bentuk dasar. Pilingan tersebut ditekan, dipijat, dan ditumpuk hingga membentuk calon dinding calon bentuk vas terakota. Proses ini dilakukan dengan memijat tanah liat dengan hati-hati. Agar sambungan antar lapisan tanah liat benar-benar merekat dan tidak terlepas ataupun retak. Saat pemijatan, air digunakan secukupnya untuk menghindari retak. Setelah bagian dinding terbentuk, dilanjutkan dengan membuat bagian leher yang lebih kecil agar tidak membebani bagian bawah (Ponimin *et al.*, 2022). Setelah struktur bentuk dasar vas selesai, dilanjutkan proses penghalusan bagian luar dan dalam bentuk vas. Proses tersebut dilakukan untuk memadatkan dinding dan memastikan ukurannya rata dari bawah hingga atas. Pembuatan bagian leher vas terakota dibuat dengan hati-hati, karena dinding bagian bawah masih dalam kondisi basah. Proses ini juga untuk memastikan hasil akhir apakah benar-benar simetris dan bentuknya siap untuk dihias dengan ornamen (Soegondho, 2018).

Proses pembuatan ornamen dimulai dengan membentuk ragam hias pada dinding bodi vas terakota dengan teknik pilin tempel untuk menghasilkan ornamen timbul. Ornamen timbul yang dicapai melalui teknik pilin tempel dilakukan dengan memilin tanah liat plastis kemudian ditempelkan pada permukaan bentuk vas pada kondisi basah. Pembuatan ornamen tersebut dilakukan pada keempat sisi permukaan bentuk vas bagian atas maupun bagian bawah (Sudana *et al.*, 2013). Ornamen tersebut berbentuk ornamen tumbuhan dan figur binatang lokal. Figur binatang lokal, misalnya figur kepaka sapi, kerbau, kambing dan tumbuhan bagian daun. Unsur-unsur ornamen tersebut dipilih sebagai tema utama dari dekorasi bentuk vas terakota. Proses pembentukan ornamen dilakukan dengan hati-hati. Oleh karena bentuk ornamen menonjol mudah patah saat dibentuk dan saat dibakar. Ornamen figur binatang ini untuk memberikan kesan unik pada vas, dan memberikan kesan lokal suatu kawasan wisata tersebut.

Setelah pembentukan ornamen selesai, dilanjutkan proses penghalusan, pengeringan dan pembakaran. Penghalusan dilakukan pada saat masih terdapat kadar air pada vas terakota tersebut. Ketika selesai dihaluskan dilanjutkan pengeringan. Pengeringan dilakukan secara perlahan di tempat teduh untuk menghindari retak. Hasil pengeringan yang sempurna dapat dilanjutkan pembakaran. Pembakaran dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi pemanasan awal, pembakaran awal, pembakaran penuh, dan pematangan. Proses ini memerlukan waktu lima jam. Setelah benda terakota matang, dilakukan pendinginan dan pembongkaran karya vas terakota hasil pembakaran dari ruang tungku pembakaran keramik (Maritan *et al.*, 2006).

Pada tahap akhir dilakukan proses pemajangan. pemajangan karya dilakukan di lokasi objek wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo. Pemajangan dilakukan dengan mempersiapkan pedestal dari material batu kali dan adukan semen-pasir. Proses pembuatan pedestal dari batu kali untuk memperoleh tampilan visual pedestal yang selaras dengan vas terakota saat disajikan. Sehingga dapat menciptakan tampilan natural yang memperkuat estetika vas. Hasil kreasi tersebut selanjutnya siap dipajang dan dinikmati sebagai kreasi alam lokal.

Langkah-langkah Teknis Kreatif Dalam Menghasilkan Vas Terakota

1. Perancangan pembuatan desain dengan membuat gambar pra desain ragam vas terakota untuk di pilih dan dibuat produk vas terakota tanaman hias. Rancangan gambar pra desain ini dibuat di atas kertas dengan teknik kombinasi manual dan digital. Bentuk vas berstruktur tabung untuk bagian bawah, dan bentuk jambangan gentong untuk bentuk bagian atas. Selanjutnya permukaan bentuk tersebut diterapi dengan hiasan-hiasan binatang lokal (kepala burung, kerbau, dan kambing. Pada ornamen utama didukung ornamen pilin dan gores bentuk daun-daun. Pada perancangan desain vas tanaman hias tersebut tidak semata-mata berfungsi estetik saja tetapi juga berfungsi sebagai wadah tanam tanaman hias.



2. Proses pembentukan vas terakota; Proses pembentukan vas tanaman hias dengan teknik putar lambat kombinasi teknik pijatan langsung. Proses tersebut dilakukan dengan membentuk tanah liat plastis yang diputar dan dipijit-pijit hingga berbentuk tabung dan jambangan. Pada proses pembentukan vas tanaman hias dibuat dengan beragam karakter yang mengacu pada desain yang telah ditetapkan. Pada akhir pembentukan yaitu dilakukan proses pembuatan detail bentuk dan penghalusan permukaan vas.
3. Hasil pembentukan dihias dengan ornamen figuratif. Ornamen figuratif tersebut dilakukan dengan teknik pilin tempel dan gores. Perlakuan teknis pada pembuatan ornamen tersebut dengan teknik pilin tempel, gores dan ukir.
4. Pada akhir proses yaitu dilakukan proses pembakaran menggunakan teknik pembakaran ladang terbuka mencapai suhu panas 900°C.
5. Hasil karya vas terakota yang sudah dibakar selanjutnya dihaluskan permukaannya dengan menggunakan kertas gosok. Proses penghalusan dengan tetap memperhatikan karakter tekstur tetap alami.
6. Proses penghalusan. Proses penghalusan permukaan tekstur susunan ornamen pada permukaan vas terakota dilakukan dengan cara menggosok dan mencuci agar tekstur dan warnanya nampak bersih. Selanjutnya mengeringkan hasil penempelan hingga benar-benar tidak bisa lepas dari permukaan vas terakota.
7. proses pembakaran vas terakota untuk menguatkan vas dan capaian warna coklat natural terakota. Pembakaran dilakukan pada tungku pembakaran keramik hingga mencapai suhu panas 900°C.
8. Proses pembuatan pedestal sebagai landasan vas terakota dengan menggunakan bahan semen, pasir, dan batu kali . Batu kali disusun dikaitkan dengan adonan semen -pasir hingga membentuk persegi empat. Susunan batu kali tersebut sebagai pedestal vas terakota. Pada permukaan landasan menggunakan tekstur batu kali agar selaras dengan vas terakota yang diletakkan di atasnya.
9. Proses penataan/display di lokasi wisata dilakukan dengan membuat dan menata terlebih dahulu landasan/pedestal pada sudut-sudut area yang sudah ditentukan dengan mempertimbangkan aspek artistik dan kenyamanan.
10. Proses penanaman tanaman hias pada vas terakota dilakukan dengan memperhatikan karakter tanaman hias yang sesuai dengan desain vas terakota tersebut. Setelah tanaman hias tersebut tumbuh, dilanjutkan perawatan, pemangkasan di area kawasan wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo.
11. Pada akhir kegiatan dilakukan proses penyajian vas terakota di atas pedestal beserta tanaman hias yang sudah disiapkan sehingga proses penyajian ini diharapkan mampu mendukung daya tarik wisatawan yang hadir di lokasi, sehingga dapat memperkuat aspek keindahan kawasan tersebut. Diharapkan hasil kreatif tersebut mampu menginspirasi tim pengelola desa wisata dalam mengembangkan suatu kawasan wisata melalui sajian kreasi visual (Ponimin, 2018).



Gambar 2. Proses pembentukan global vas bagian bawah dengan teknik putar lambat, oleh Ponimin (ketua pelaksana program) bersama mahasiswa Seni Rupa UM.



Gambar 3. Proses pembuatan global ornamen teknik tempel pada landasan vas terakota bagian bawah oleh mahasiswa seni rupa UM yang terlibat dalam tim kreatif di lapangan



Gambar 4. Pembuatan ornamen pilin tempel tahap awal dilakukan ketika kondisi permukaan masih basah



Gambar 5. Ponimin (ketua tim kreatif pelaksana program desa mitra Selorejo) dan mahasiswa Seni rupa UM membentuk ornamen vas terakota pada bagian landasan bawah, di studio keramik kampus UM



Gambar 6. Proses pembuatan detail ornamen bentuk figur kepala burung pada bagian wadah vas bunga, oleh Ponimin (ketua tim pelaksana program desa mitra)

8



Gambar 7. Penjemuran hasil kreasi vas terakota sebelum dilakukan pembakaran pada tungku keramik



Gambar 8. Tim desa mitra Selorejo Dau Malang membatu dalam proses pemajangan vas terakota, dengan menyediakan pedestal (landasan) vas terakota



Gambar 9. Salah satu karya vas terakota yang terpajang pada objek wisata desa wisata Selorejo hasil kreasi tem pelaksana program desa mitra kampus UM di Objek Wisata Perkemahan Bedengan Desa Selorejo Dau Malang



Gambar 10. Hasil kreasi vas terakota terpanjang di lokasi objek wisata desa Selorejo Dau Malang program Desa Mitra Kampus UM

KESIMPULAN DAN SARAN

Desa Selorejo yang berada di tepian hutan lereng timur Gunung Kawi merupakan desa yang telah merintis sebagai desa wisata, layaknya desa-desa lainnya. Mereka mengandalkan alam sebagai potensi yang dikembangkan untuk sajian wisata. Atas Dasar tersebut mereka mulai mengembangkan objek wisata Bumi Perkemahan Selorejo. Tempat wisata dengan sajian perkemahan ini sangat diminati oleh anak-anak muda maupun masyarakat karena alamnya yang masih asri serta memiliki panorama alam yang indah. Ketika orang berkunjung ke sana, mereka pasti terkesan dengan kondisi alam tersebut.

Selanjutnya, pengembangan desa wisata dari Bumi Perkemahan ini memerlukan elemen estetis eksterior, salah satunya berupa vas terakota tanaman hias. Mereka mengembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul di desa tersebut. Elemen estetis eksterior tersebut diperlukan untuk memperindah kawasan, sekaligus menambah daya tarik visual. Kreasi artistik tersebut dirancang oleh tim kreatif dari dosen Seni Rupa FS UM, yang tergabung pada kegiatan desa Mitra LPPM UM. Tim kreatif yang melakukan perancangan dan pengembangan ini mengambil tema "Vas Terakota" dengan ide potensi loka, seperti kepala kerbau, kambing, burung untuk ide ornamen vas terakota. Proses perwujudannya dimulai dengan penyiapan bahan tanah liat, pembentukan teknik putar dan pijatan tangan langsung, dan ornamentasi teknik pilin tempel dan gores, pada akhir proses dilakukan pembakaran karya.

Proses pembakaran ini dilakukan dengan sangat hati-hati karena agar tidak mengalami keretakan ataupun rusak pecah. Proses pembakaran berlangsung selama 5 jam. Hal ini untuk mencapai kematangan vas terakota, sehingga vas benar-benar kuat.

Setelah karya selesai, dilanjutkan pembuatan landasan vas terakota/pedestal karya. Pembuatan pedestal dibuat dari batu kali yang disusun dengan adonan semen dan pasir. Pedestal tersebut untuk pemajangan vas terakota di lokasi yang telah dirancang. Pemajangan karya pada pedestal vas terakota dibuat oleh tim pengelola desa mitra. Keterlibatan tim Desa mitra sebagai pengelola kawasan wisata sangat penting, agar menumbuhkan rasa memiliki terhadap karya tersebut. Sehingga pada tahap berikutnya dapat mengembangkan secara mandiri. Demikian pula, saat barang-barang keramik atau hasil karya masyarakat desa wisata ditempatkan. Selama proses kegiatan kreatif dari pembentukan karya hingga penyajian karya dengan melibatkan mahasiswa Seni Rupa FS UM. Pelibatan mahasiswa tersebut agar mereka memperoleh pengalaman berkarya seni di luar kampus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada LPPM UM yang telah memberikan kesempatan kepada tim pelaksana dalam melaksanakan kegiatan pada Program Desa Mitra Selorejo. Juga diucapkan terima kasih kepada tim pengelola objek wisata BUPER Bedengan Selorejo, Dau, Malang yang telah melakukan kerjasama dalam berkreasi untuk kepentingan desa tersebut. Diucapkan pula terima kasih kepada



rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Sastra UM, yang telah membantu dalam proses kreasi hingga terpajangnya karya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelini, F., & Castellani, M. (2019). Cultural and economic value: A critical review. *Journal of Cultural Economics*, 43(2), 173–188. <https://doi.org/10.1007/s10824-018-9334-4>
- Aprilia, H., Ponimin., & Sidiyawati, L. (2022). Seni Keramik Gerabah Sentra Bumijaya Serang: Studi Proses Produksi dan Desain Ragam Hias Gerabah Berciri Khas Banten. *JoLLA: Journal of Language Literature and Arts*, 2(4), 561–581. <https://doi.org/DOI: 10.17977/um064v2i42022p561-581>
- Botella, M., & Lubart, T. (2016). Creative processes: Art, design and science. In G. E. Corazza & S. Agnoli (Eds.), *Multidisciplinary contributions to the science of creative thinking* (pp. 53–67). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-287-618-8_4
- Cazzola, A. (2020). Art as formative technique: The human behaviour between art and nature. *Aisthesis. Pratiche*, 13(1), 199–210. <https://doi.org/10.13128/AISTHESIS-10702>
- Cooke, P. (2012). Green design aesthetics: Ten principles. *City, Culture and Society*, 3(4), 269–278. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2012.11.001>
- Costa, J., & Ferrone, L. (1995). Sociocultural perspectives on tourism planning and development. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 7(7), 27–32. <https://doi.org/10.1108/09596119510101903>
- Choi, T. Y. (2016). Producing the past: The native arts, mass tourism, and souvenirs in Victorian India. *Lit: Literature Interpretation Theory*, 27(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/10436928.2015.1131360>
- Darbellay, F., & Stock, M. (2012). Tourism as complex interdisciplinary research object. *Annals of Tourism Research*, 39(1), 441–458. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.07.002>
- Forsey, J. (2017). Aesthetic experience, aesthetic value. *Eстетика: The European Journal of Aesthetics*, 54(2), 184–201. <https://doi.org/10.33134/eeja.162>
- Gao, J., & Wu, B. (2017). Revitalizing traditional villages through rural tourism: A case study of Yuanjia Village, Shaanxi Province, China. *Tourism Management*, 63, 223–233. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.04.003>
- Guntur. (2016). *Metode penelitian artistik* (2nd ed.). Yogyakarta: ISI Press.
- Ismail, K., Prajanti, S. D. W., & Widiyanto. (2020). Strategy for empowerment of pottery craftsmen in Kasongan Tourism Village, Bantul Regency. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 394, 59–62. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.014>
- Isrowati, I., Rohyani, I. S., Jupri, A., Ahyadi, H., Supardiono, S., & Dwiyantri, A. (2025). SOSIALISASI PENGEMBANGAN EKOWISATA DI KAWASAN MANGROVE LEMBAR SELATAN, LOMBOK BARAT. *Jurnal Abdi Insani*, 12(2), 751–758. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i2.2302>
- Kusuma, J. N., & Hos, J. (2025). Transformasi ekonomi lokal melalui community-based tourism di kawasan konservasi. *PAMARENDA: Public Administration and Government Journal*, 5(1), 106–116.
- Lucia, D., M., & Segre, G. (2017). Intersectoral local development in Italy: The cultural, creative and tourism industries. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research*, 11(3), 391–408. <https://doi.org/10.1108/IJCTHR-03-2016-0032>
- Leavy, P. (2020). *Methods meets art: Arts-based research practice* (3rd ed.). The Guilford Press.



- Maritan, L., Nodari, L., Mazzoli, C., Milano, A., & Russo, U. (2006). Influence of firing conditions on ceramic products: Experimental study on clay rich in organic matter. *Applied Clay Science*, 31(1–2), 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.clay.2005.08.007>
- Nuzir, F. A., Sukoco, A., & Sutanto, A. T. (2011). Desain dan perencanaan taman wisata yang berwawasan mutu dan lingkungan serta berbasis teknologi informasi (Studi kasus: TWA DAM Raman). *Jurnal Arsitektur*, 2(1), 1–14. <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/ja/article/view/301/303>
- Pratiwi, N. E., & Simanjuntak, B. H. (n.d.). Pengaruh campuran media tanam terhadap pertumbuhan tanaman stroberi (*Fragaria vesca* L.) sebagai tanaman hias taman vertikal. [Artikel ilmiah tidak dipublikasikan].
- Park, J., & Lee, S. (2019). Smart village projects in Korea: Rural tourism, 6th industrialization, and smart farming. In A. Visvizi, M. D. Lytras, & G. Mudri (Eds.), *Smart villages in the EU and beyond* (pp. 139–153). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78769-845-120191011>
- Ponimin. (2010). *Desain dan teknik berkarya kriya keramik* (Vol. 1, ed. 1). Lubuk Agung.
- Ponimin. (2018a). Difersivikasi desain produk sentra keramik Dinoyo bersumber ide budaya lokal Malang. *Jurnal Bahasa & Seni*, 46(1), 1–15.
- Ponimin. (2018b). *Kriya keramik kendi: Tradisi, produksi, dan inovasi artistik* (Vol. 1, ed. 1). UM Penerbit & Percetakan.
- Ponimin, A., Wisesa, & Oktaviana, A. N. (2022). Penciptaan vas terakota tanaman hias berbasis potensi lokal untuk pendukung estetik kawasan Desa Wisata Petungsewu melalui program desa mitra. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya & Pengajarannya*, 16(2), 304–317. <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p304>
- Ponimin, M. I. W., Taufik, A., Hadi, N., & Pramono, A. (2020). Kreasi seni patung bertema figur wayang “Punokawan” sebagai penguat karakter pada Desa Wisata Selorejo, Dau Malang. *Jurnal Karinov*, 3(3), 164–173. <https://doi.org/10.17977/um065v3i32020p164-173>
- Ponimin, M. I. W., Raharjo, T., & Hadi, N. (2021). Perancangan kreatif kolaboratif arsitektur gapura berkarakter lokal wisata Bumi Perkemahan Bedengan Desa Wisata Selorejo. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya & Pengajarannya*, 15(2), 331–343. <https://doi.org/10.17977/um020v15i22021p331>
- Ponimin, P., Wardhana, M. I., & Taufiq, A. (2020). Perancangan seni patung landscape eco-culture Desa Wisata Selorejo Dau Malang melalui program kemitraan desa. *JPDS: Jurnal Praksis Sosial dan Dedikasi Sosial*, 3(2), 106-115.
- Pratiwi, N. E., Simanjuntak, B. H., & Banjarnahor, D. (2017). Pengaruh campuran media tanam terhadap pertumbuhan tanaman stroberi (*Fragaria vesca* L.) sebagai tanaman hias taman vertikal. *Agric*, 29(1), 11-20. <https://doi.org/10.24246/agric.2017.v29.i1.p11-20>
- Prince, R. (2007). Globalising the creative industries concept: Travelling policy and transnational policy communities. *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*, 9(3), 241-256. <https://doi.org/10.1080/19407963.2017.1312420>
- Ramahdani, P. S., Ramalis, H., & Suib, A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran kerja kelompok dan motivasi terhadap hasil belajar batik siswa kelas XI di SMKN 8 Padang. *Serupa: The Journal of Art Education*, 7(1), 1-8.
- Soegondho, S. (2018). Indonesian earthenware techno-functional and analogical analysis. *SPAFA Journal*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.v6i0.614>
- Serig, D. (2008). Understanding the conceptual landscape of visual metaphors. *Teaching Artist Journal*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.1080/15411790701678408>



- Šterbáková, D. (2021). 4'33", ideas, and medium in appreciating conceptual art. *Estetika: The European Journal of Aesthetics*, 58(1), 77–95. <https://doi.org/10.33134/eeja.253>
- Sudana, I. W., Sn, S., & Sn, M. (2013). Pengembangan kerajinan keramik gerabah tradisional Gorontalo melalui kreasi desain baru dan perbaikan proses produksi untuk mendukung industri kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Seni dan Desain*, 143–150.
- Tahwin, M., & Nurhidayati, A. (2021). Pengembangan kampung seni dan budaya Desa Sendangasri menjadi desa wisata. *Buletin Abdi Masyarakat*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.47686/bam.v2i1.396>
- Taufik, A., & Prastawa, W. (2018). Karakteristik dan implementasi tanah liat di Lubuk Alung sebagai bahan baku pembuatan keramik hias. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 12–21.
- Wolfe, D., & Russell, K. (2010). Garden/art: The nature-based sculpture program of the South Carolina Botanical Garden. *Environmental Communication*, 4(2), 220–232. <https://doi.org/10.1080/17524031003755341>
- Wulf, C. (2019). The mimetic creation of the imaginary. *Aisthesis: Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, 12(2), 5–14. <https://doi.org/10.13128/AISTHESIS-25617>

